XBOX 360
KINECT™
DANCE™
CENTRAL
CERO
A
全年齢対象

⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書、Xbox 360 Kinect ™ センサーの取扱説明書、およびその他のアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は後で参照できるように保管してください。ハードウェアの取扱説明書の更新については、**http://www.xbox.com/jp/support/** を参照するか、Xbox® カスタマー サポートにお問い合わせください。

その他の安全に関するお知らせについては、本取扱説明書の『Kinect で安全にプレイする』をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

・テレビから離れる

・画面の小さいテレビを使う

・明るい部屋でゲームをする

・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

Dance Central へようこそ！

さあ、君のダンスの才能が目覚める時が来た！Dance Central で数々のクールなムーブを身に付けて、プロの手による本格的なダンスをマスターしよう。じっくりスキルを磨いていけば、今は「壁の花」ランクの君だって、いつかは「伝説のダンスマスター」としてスポットライトを浴びるようになる日が来るはず！

目　次

Dance Central へようこそ！ 3
Kinect に関するヘルプ 4
メニューの操作 6
Dance Central の遊び方 8
各モードの詳細 13
プレイ！ 16
新しいダンスを入手しよう！ 19
Xbox LIVE® 20
サポート情報 21
Kinect で安全にプレイする 23

Kinect に関するヘルプ

Xbox 360 Kinect™ センサーを調整するには [Kinect の設定] を選択してください。Kinect の設定は、ゲームのポーズ時に表示されるポーズ メニューやオプション メニュー、Kinect ガイドなどから、ゲーム中いつでもアクセスできます。

Kinect ガイドを開くには、ポーズ画面の左下に表示される [Kinect ガイド] を選択してください（メニュー画面では、Kinect ガイドが起動するまで左ななめ下に手を伸ばしてください）。

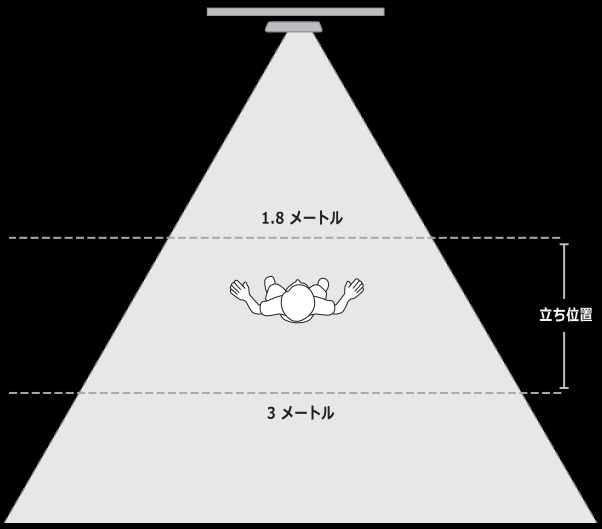
Kinect の詳しい情報に関しては、**www.xbox.com/jp/support** をご参照ください。

Kinect センサー調整カード

センサーがあなたの動きを正しく認識していない場合は、同梱の Kinect センサー調整カードを使用してセンサーを調整してください。Kinect ガイドで [Kinect の設定] を選択すると、センサーを調整できます。Kinect センサー調整カードは、今後のために大切に保管してください。

プレイ エリアを準備しよう

- Kinect センサーは、プレイヤーの全身が見える位置に置いてください。通常はテレビの下が最適です。
- センサーから近すぎたり遠すぎたりしないように立ちましょう。1.8 ～ 3 メートルくらいが理想的な距離です。ヘルプ フレームに頭からつま先まで表示されていれば準備 OK！
- プレイ前に周りを片付けておきましょう。プレイ エリアの周囲を見回してみてください。物は落ちていませんか？ 踊っている最中に大事な物を壊さないためにも、動きやすいスペースを確保しましょう。
- それほど広いスペースがなくても大丈夫。Kinect センサーを高めの場所に置けば、視界を広げることができます。ただし、ダンス中に Kinect センサーが倒れないように置き場所には注意しましょう。



メニューの操作

Dance Central では、Xbox 360 コントローラーを使わなくても、手を動かすことによってすべてのメニューを操作できます。

右手を横に伸ばすとメニュー項目がハイライトされます。手の高さを変えると、ハイライトする項目を変更できます。

ソング リストの曲をスクロールするには、手を横に伸ばしたまま上下に動かします。曲名の左に矢印が表示され、その方向にすばやくスクロールできます。

ハイライトされた項目を決定するには、手を水平に体の前までスライドします。

前の画面に戻るには、左手で画面左下の［戻る］をハイライトし、同様に体の前までスライドしてください。

Xbox 360 コントローラーでのメニュー操作

Xbox 360 コントローラーでメニューを操作するには、コントローラーのいずれかのボタンを押してください。体を使った操作に戻すには、コントローラーの START を押してください。

ゲームの一時停止

休憩を取りたいときは、以下の方法でいつでもゲームをポーズできます。

- Kinect ガイドを起動する。
- コントローラーの START を押す。
- カメラの視界から外れる。プレイヤーを認識できなくなると、ゲームは自動的にポーズされます。

ヘルプ フレーム

ダンス中に表示される小さなフレームは、センサーの視界を表しています。これを「ヘルプ フレーム」といいます。

ヘルプ フレームには、メインのプレイヤーが白で表示されます。Kinect センサーがプレイヤーの動きを正しく認識できるよう、必ず全身をフレーム内に表示させましょう。

その他のプレイヤーは、ヘルプ フレーム内にグレーで表示されます。その他のプレイヤーがヘルプ フレームの中央に入ると、Kinect はその人を新たなメインプレイヤーとして認識します。メイン プレイヤーとして認識が切り替わると、シルエットがハイライトされてグレーから白に変わります。

Dance Central の遊び方

基本情報

Dance Central に用意されている主なモードは「プラクティス」「パフォーマンス」「ダンス バトル」の 3 種類。プロのダンサーのように踊るための基本ルールを学んでいきましょう！

以下がダンス中のゲーム画面。さまざまな情報が表示されるので、それぞれが何を意味しているのか確認しておきましょう。

カロリー カウンター*1

経過時間*1

スコア倍率

サウンドボックス

スター

スコア

*1 ワークアウト モード時のみ

*2「ムーブ」とは… ひとつひとつの動きやステップのことを「ムーブ」と言います。手や足だけを動かすムーブもあれば、カラダ全体を使うムーブも。たくさん覚えたら組み合わせて踊ってみよう！

現在のムーブ*2
ダンサー
ヘルプ フレーム
スイング
ディーンリーン
フィールグッド
スポットライト
次のムーブ*2

ダンサーの動きをマネしよう！

基本はとってもシンプル。リズムにノッて画面上のダンサーの動きをマネするだけです。ダンサーが左に動いたらあなたも左に、ダンサーが右に動いたらあなたも右に動きましょう。

体の動きを細かくチェック！

ダンサーの手足が赤く光ったら要注意。その部分がうまく踊れていないということです。何度も繰り返し練習してみましょう。

Dance Central では、うまく踊れなくても曲の途中でゲームオーバーになることはありません。ただし、ゆったりした服を着ていると、Kinect センサーがプレイヤーの動きを正しく認識できないことも。体の線がわかりにくい服を着ているときは気をつけましょう。

スポットライト

ムーブに成功するとスポットライトがキラキラ輝く！うまく踊れば踊るほど、スポットライトの光の輪が大きく、そしてカラフルになります。スポットライトの色は、正確に踊ることで赤 → 黄 → 緑 → 青へと変化します。ムーブを完璧にこなすと「PERFECT!!!」評価をゲット！ボーナス ポイントを獲得できます。

フラッシュカード

それぞれのムーブには、実際の動きを図式化したフラッシュカードが用意されています。遅れをとらずスムーズに踊るために、フラッシュカードを頭に入れておきましょう。各ムーブとそれに対応するフラッシュカードを覚えるには、プラクティス モードが最適です。

ダブルアップ ムーブのフラッシュカード

ムーブの中には「右-左-右-右」「左-右-左-左」のように最後だけを片側で 2 回繰り返すものがあります。これを「ダブルアップ ムーブ」といいます。

パフォーマンス モードで踊るときは、「D」というアイコンに注目しましょう。フラッシュカードに「D」が付いていたらそれがダブルアップ ムーブ。最後の繰り返し部分に気をつけて踊りましょう。

ダブルアップ ムーブがうまく踊れないときは、プラクティス モードでじっくり練習するのがオススメ。インストラクターが「ダブルアップ！」と教えてくれるので、混乱せずに踊れるはずです。

サウンドボックス

スコア倍率

ムーブを連続で成功させるとスコアの倍率が上がり、ボーナス ポイントをたくさん獲得できます。倍率が最大に達すると、いつもの見慣れた場所が本物のダンス フロアのように華やかに変化します！

スター

1 回のパフォーマンスで、最高 5 つのスターを獲得できます。完璧なパフォーマンスを披露すれば、ゴールド スター獲得も夢じゃない！

スコア

Xbox LIVE ランキングには、自分やフレンドのハイスコアが記録されます。たくさん練習して友達のハイスコアを破っちゃおう！

踊ってみよう！

曲を選ぼう

さあ、いよいよあなたのダンス スキルを発揮する時が来ました。ムーブを練習するもよし、友達と対戦するもよし、観衆の前でパフォーマンスを披露するもよし。自由に踊ってみましょう。

- まずは「ダンス！」を選択して、踊りたい曲を選ぼう！
- 曲の難易度も要チェック。ソング リスト画面左のアーティスト名の下に表示されています。

モードを選ぼう

曲を決めたら、次はモードを選びましょう。ムーブを練習するなら「プラクティス」、観客の前でダンスを披露するなら「パフォーマンス」、誰かとダンスの腕を競うなら「ダンス バトル」がオススメです。

スキル レベルを選ぼう

モードを決めたら、最後はスキル レベルです。

「イージー」 に出てくるムーブはシンプルで簡単なものばかり。種類も少なめで、同じムーブが繰り返し登場します。

「ノーマル」 には多くのムーブが登場するので、よりバラエティーに富んだ振付が楽しめます。

「ハード」 ではムーブの種類がさらに増えます。次々と新たなムーブに切り替わるので、動きがより複雑になります。

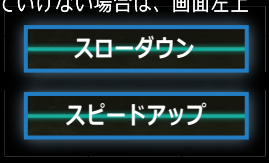
各モードの詳細

プラクティス モード

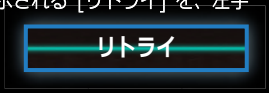
いきなり踊れと言われても… という人には、ひとつひとつのムーブを個別に練習できるプラクティス モードがオススメです。まずはしっかり練習して、本番でスムーズに踊れるようにしておきましょう。

すべてのムーブを完璧にマスターするためのポイント

- まずはダンサーの実演をよく見ましょう。実演が終わったら次はあなたの番。ムーブを 3 回繰り返したら、次のムーブに進みます。知っているムーブが出てきたら、ダンサーの実演中に踊っても OK。一発でうまく踊れればダイヤモンドを獲得！
- 難しいムーブが出てきても大丈夫。うまく踊れないときはインストラクターが指示を出してくれます。それでもついていけない場合は、画面左上に表示される [スローダウン] を左手でスライドすると、ダンサーの動きをゆっくり確認できます。元の速さに戻すには [スピードアップ] をスライドしましょう。



- なんとかうまく踊れたけど、もう少しそのムーブを練習したい？そんなときは、次のムーブに移る直前に画面左上に表示される [リトライ] を、左手でスライドしましょう。もう一度そのムーブを練習できます。



まとめておさらいしよう！ムーブをひとつずつ練習するのも大事ですが、それぞれのムーブをつなげて踊らなければ真のダンス スキルは身につきません。Recap（おさらい練習）の時間になったら、すべてのムーブに全力を注ぎ、パーフェクト スコア獲得を目指しましょう！

パフォーマンス モード

ダンスの準備は OK？それでは、パフォーマンス モードに挑戦しましょう！

曲の途中に出てくるフリースタイルの時間は、あなただけのオリジナル ムーブを披露する絶好のチャンス。カメラ マーク付きのムーブを成功させて、フォトの撮影枚数を増やしましょう。撮ったフォトはダンス終了後に [フォト] を選択すると見ることができます。撮影されるのが恥ずかしければ、オプション メニューの [オーディオ＆映像設定] でフォト機能を無効にすることもできます。

ステージの中央で踊るのはまだ早い？そんなときは、友達の後ろでバック ダンサーとして踊っても OK。スポットライトを浴びながらど真ん中で踊る日に備えて練習することができます。その際は、Kinect センサーにメイン ダンサーとして認識されないよう、センサーの視界の中心から外れるようにしましょう。

ダンス バトル モード

友達や家族同士でダンスのスキルを競うモードです。白熱のダンス バトルで勝利を手にし、あなたが街で一番のダンサーであることを証明しましょう！

ダンスバトルでは、2 人のプレイヤーがひとつの曲を交代で踊っていきます。相手よりも高いスコアを獲得すればあなたの勝利！

ダンス バトルは、ダンス スキルを競い合うだけのものではありません。2 人の成績に応じて、最高 5 つまでスターを獲得できます。力を合わせてスターをたくさん獲得し、ボーナス コンテンツのロックを解除しましょう！

ダンス バトルのスキル レベル

ダンス バトルでは、2 人のプレイヤーがそれぞれ好きなスキル レベルを選べます。プレイヤー 1、プレイヤー 2 の順に選んでください。

ランク アップ & コンテンツ解除！

ランク

ダンス スキルを存分に発揮して、「壁の花」ランクから「伝説のダンスマスター」ランクまでのぼりつめよう！パフォーマンス モードでスターを獲得すると、その数に応じてランクがアップしていきます。

コンテンツの解除

新しいダンス スポットやダンサーの衣装、より難しいスキル レベルや各種チャレンジなど、新たなコンテンツのロックをどんどん解除しましょう！

ロックされているコンテンツには、右のようなカギアイコンが表示されます。初めてパフォーマンス モードをプレイするときは、「ノーマル」と「ハード」のスキル レベルがロックされているはず。ロックを解除するには、パフォーマンス モードでスターを 3 つ以上獲得するか、プラクティス モードでムーブを 50% 以上成功させましょう。ロックされている項目を選択すると、ロックの解除条件を見ることができます。

プレイ！

踊りたい曲を選んだら、「プレイ！」画面で以下の項目を変更できます。

ダンス スポット： 踊る場所を選ぼう！ロックされているダンス スポットを選択すると、ロックの解除条件を確認できます。

ダンサー： 好きなダンサーを選ぼう！ダンサーの衣装も選んであげましょう。

パフォーマンス モードでは以下の項目も設定できます。

ワークアウト モード： ワークアウト モードをオンにすると、踊っている間に消費したカロリーを測定可能。体重を入力して曲をスタートすると、画面左上に現在のカロリー消費量と経過時間が表示され、エクササイズの成果をチェックできます。

フラッシュカードなし： 曲の振付を完全にマスターしたかったら、「フラッシュカードなし」を選択してみましょう。単にみんなに自慢したいだけのときにもピッタリ。難しすぎて踊れなければ、曲の設定時にフラッシュカードの表示を元に戻しましょう。フラッシュカードなしでプレイできるのは、スターを 5 つ獲得したスキル
レベルのみです。

統計データ

メイン メニューから［統計データ］を選択して、これまでに踊ったダンスのさまざまなデータをチェックしてみましょう！このデータは、謎の情報トラッカー"ELIOT"（Excessive Live Information Overload Tracker）によって記録されています。こまめにチェックして、スキルの向上具合やこれまでのダンスの傾向などを振り返ってみましょう。

オプション

メイン メニューから［オプション］を選択すると、各種設定を変更できます。

Kinect の設定

Kinect センサーに問題が生じたら、［Kinect の設定］を選択してセンサーを調整しましょう。

タイミング調整

ダンサーの動きと音楽のタイミングが合っていないときや、リズムがずれている場合は、タイミング調整を行いましょう。テレビやステレオの設定が複雑な場合は、この調整で問題が解決することがあります。

以下の方法でタイミング調整を行ってください。

- 映像と音のタイミングが合う値を選びましょう。画面の値を上下にスクロールして、アニメーションと効果音がぴったり一致するものを選んでください。
- アニメーションと効果音のタイミングを合わせたら、実際に踊ってみましょう。まだタイミングがずれている場合はもう一度調整し直してください。
- それでも問題が解決しない場合や、タイミング調整の詳細を確認したいときは、**www.dancecentral.com（英語）**をご覧ください。

オーディオ＆映像設定

サラウンド音声： サラウンド音声のオン/オフを切り替えます。

画面の黒枠を消す： テレビの種類によっては、画面の周囲に黒枠が表示されることがあります。ゲーム画面が狭く感じる場合は、この設定のオン/オフを切り替えてみてください。

フォトを無効にする： 写真を撮られるのが恥ずかしい？そんな照れ屋さんのあなたは、ここでフリースタイルのフォト機能をオフにできます。

歓声の音量： 観客の歓声の大きさを設定します。音量のレベルは 1 ～ 5 で調整できます。

効果音の音量： 効果音の大きさを設定します。音量のレベルは 1 ～ 5 で調整できます。

オートセーブ

ゲームを自動的に保存するには、オートセーブをオンにして、データを保存するためのデータ保存機器を選択してください。データ保存機器を選択しない場合は、実績は解除できますが進行状況は保存できません。

ヘルプ

ゲームの基本ルールを簡単におさらいしたいときは、［ヘルプ］を選択してください。プラクティス モードとパフォーマンス モードの概要を確認できます。

ムービー

Dance Central のオープニング ムービーとエンディング ムービーを見ることができます。踊り疲れたら、ムービーを見ながらひと休みするのもいいかもしれません。

クレジット

どんな人たちがこのゲームを作ったのかチェックしたいときはこちらをどうぞ。Dance Central を制作したグッドルッキングな開発者の面々です。

新しいダンスを入手しよう！

Dance Central の新曲を手に入れたい！そんなときは、メイン メニューで［DANCE CENTRAL ストア］を選択して Xbox LIVE マーケットプレースをのぞいてみましょう。新曲にはこれまでとは違った新しいムーブが満載！最新の曲を入手するには、ダウンロード コンテンツをこまめにチェックしてみてください。ダウンロードするには Xbox LIVE に接続する必要があります。

Xbox LIVE

Xbox LIVE は、Xbox 360 のオンラインのゲームとエンターテイメントのサービスです。本体をブロードバンド接続でインターネットに接続するだけで、無料で参加できます。ゲームのデモ版を無料で入手できるほか、ハイビジョンムービーにすぐにアクセスすることもできます（別途費用がかかります）。Kinect を使用すると、簡単な操作で 再生や早送りなどができます。Xbox LIVE ゴールド メンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレンドとオンラインでゲームができます。Xbox LIVE を利用すれば、さまざまなゲームやエンターテイメントに接続できます。詳しくは、**http://www.xbox.com/jp/live/** をご覧ください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は **http://www.xbox.com/jp/** をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および **http://www.xbox.com/jp/familysettings/** をご覧ください。

Kinect で困ったときは

http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください

Kinect のヒントなど、詳細については **http://www.xbox.com/jp/support/** をご覧ください。

サポート情報

■ お問い合わせ先

日本マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
受付時間 10:00 ～ 18:00（日、祝日を除く）
詳しくは次の URL をご覧ください。 **http://www.xbox.com/jp/support/**
※ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

■ 聴覚や言語に障碍（しょうがい）がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障碍をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号：0570 - 000 - 560
※この窓口は、聴覚や言語などに障碍をお持ちの方の専用窓口です。障碍をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、インターネットなどを通じて配信または配布すること、および違法に配信または配布された著作物と知りながら入手する行為は、著作権の侵害行為となる場合があります。また、複製、リバースエンジニアリング、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報（URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む）は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、Eメールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達（電子的、版下作成、コピー複写、録画その他）をしてはいけません。

© 2011 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

Microsoft、Kinect、Kinect ロゴ、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。Developed by Harmonix Music Systems, Inc.. Harmonix Music Systems, Inc. and the Harmonix logo are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.
© 2011 Harmonix Music Systems, Inc. All rights reserved. Dance Central and all related titles and logos are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc. Dance Central developed by Harmonix Music Systems, Inc. All other marks are the property of their respective owners.

DOLBY DIGITAL 本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore

www.DanceCentral.jp

日本語版キャスト

インストラクター……小島 良太

エンジェル……金子 英彦

ミス オーブリー……斉木 美帆

エミリア……遠藤 瑠美子

デア……中野 真那

マッコイ……西野 誠

モー……私市 淳

オブリオ……中島 大介

テイ……まつだ 志緒理

エリオット……宮坂 俊蔵

Kinect で安全にプレイする

ゲーム中は、自由に動けるように十分なスペースを確保してください。Kinect を使用してゲームをプレイするときに必要な動作範囲は一定ではありません。プレイ中は、他のプレイヤー、見物人、ペット、家具、または他の物にぶつかったり、衝突したり、つまずいたりしないように注意してください。ゲームプレイ中に立ち上がったり動いたりする場合は、足元が整理されている必要があります。

プレイの前に：ぶつかったり、つまずいたりする物がないか、周り (上下、左右、前後) を確認してください。窓、壁、階段などから十分離れた場所でプレイしてください。足をとられる危険のあるおもちゃや家具、固定されていない敷物などがなく、子供やペットがいないことを確認してください。必要な場合は、プレイする場所から物や人を移動してください。上方にも注意してください。プレイする場所の頭上の照明装置、ファンなどの設備にも注意してください。

プレイ中：テレビに接触しないように、十分離れてください。他のプレイヤー、見物人、ペットとの十分な距離を保ってください。この距離はゲームによって異なるため、どの程度の距離が必要かを判断する際は、プレイ方法を考慮してください。物または人にぶつかったり、つまずいたりしないように、注意してください。ゲームプレイ中に人や物が動く場合があるため、常に周囲に注意を払ってください。

プレイ中は常に足元が整理されているようにしてください。十分な強度がある平らな場所でプレイしてください。靴下など履物を履く場合は、転倒に十分注意してください (ハイヒールやサンダル、スリッパなどは厳禁)。

Kinect の使用をお子様に許可する前に：それぞれのお子様が Kinect をどのように使用するか、プレイ中に監視する必要があるかをご判断ください。お子様が監視なしで Kinect を使用することを許可する場合は、関連する安全と健康についてのお知らせおよび指示をすべて説明してください。**制限内でお子様が安全に Kinect を使ってプレイできるようにし、**このシステムの適切な使用方法をお子様に理解させてください。

強い光による疲れ目をできるだけ抑えるには：モニターまたはテレビおよび Kinect センサーとご自身との間に適度な距離を保ちます。モニターまたはテレビおよび Kinect センサーを強い光を発する光源から離れた位置に配置するか、ブラインドを使用して明るさのレベルを調節します。強い光と疲れ目を抑えつつ、コントラストと明るさを増すことができる自然光を選んでください。また、モニターまたはテレビの明るさとコントラストを調整してください。

激しく動きすぎないでください。Kinect センサーを使用したゲームプレイには、さまざまな種類の身体的活動が必要になります。安全に身体的活動を実行する能力に影響するような医学的状態または問題がある場合、または次のような方は、Kinect センサーを使用する前に医師に相談してください。

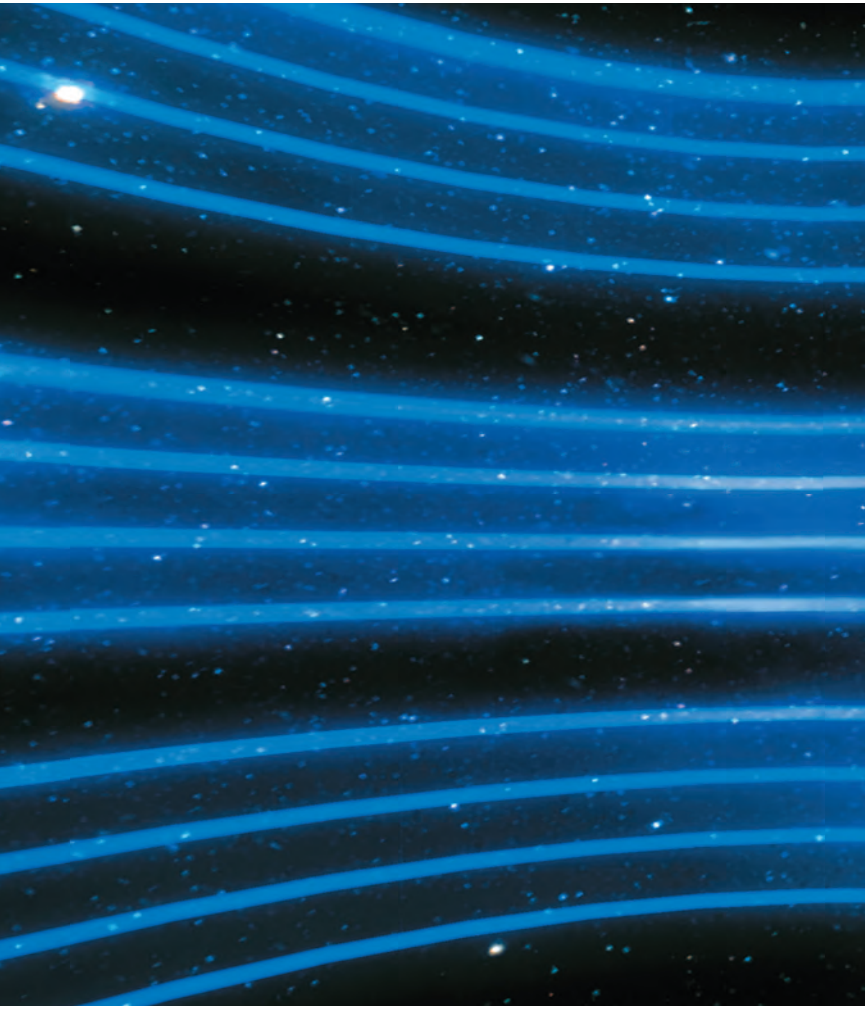
- 妊娠中である
- 心臓、呼吸器、背中、関節、または他の整形外科的な異常がある
- 高血圧である、または身体的運動が困難である
- 身体的活動を制限するように指示されている

Kinect センサーを使用するエクササイズまたはフィットネス療法を始める前に、医師に相談してください。薬またはアルコールの影響下でプレイしないでください。ゲーム中は、動きに必要なバランスおよび身体的能力が十分であることを確認してください。

筋肉、関節、または目に疲れや痛みを感じた場合は、**中止して休憩してください。**過度の疲れ、吐き気、息切れ、胸苦しさ、めまい、不快感、または痛みを感じた場合は、**直ちに使用を中止し、**医師に相談してください。

詳しくは、**http://www.xbox.com/jp/kenkou/** の「健康のために」をご覧ください。

このコードを使って、心ゆくまで踊り続けよう…



X17-47488-01

HARMONIX